



Π.3.2.5 Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης

Νεοελληνική Γλώσσα

Α΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Μπλε όνειρα»

Συγγραφή: ΤΖΟΒΛΑ ΕΙΡΗΝΗ

Εφαρμογή: ΤΖΟΒΛΑ ΕΙΡΗΝΗ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2014



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ: Π.3.2.5. Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας πρωτοβάθμιας:

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμασούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: centre@komvos.edu.gr



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Μπλε όνειρα

Εφαρμογή σεναρίου

Ειρήνη Τζοβλά

Δημιουργία σεναρίου

Ειρήνη Τζοβλά

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Α΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

4^ο Δημοτικό Σχολείο Πεύκης

Χρονολογία

Από 13-01-2014 έως 22-01-2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, τεύχος β΄, ενότητα 5: Σκανταλιές.

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 9 διδακτικές ώρες



Χώρος

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας

Εκτός σχολείου: μουσείο

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Στο συγκεκριμένο σενάριο ήταν επιθυμητή η εξοικείωση του εκπαιδευτικού και των μαθητών με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο εργασίας αλλά και με τα προγράμματα γενικού και εκπαιδευτικού λογισμικού, που χρησιμοποιήθηκαν στο σενάριο. Η εκπαιδευτικός είχε αφιερώσει ικανοποιητικό χρόνο πριν από την εφαρμογή του σεναρίου στην επίδειξη και στην εξοικείωση των μαθητών με τα προς χρήση λογισμικά. Χρησιμοποιήθηκαν σε κάποιες δραστηριότητες 10 Η/Υ, ένας προβολέας και υλικό από συναφείς με το θέμα ιστοσελίδες.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Τζοβλά Ειρήνη, Μπλε όνειρα, *Νεοελληνική Γλώσσα Α΄ Δημοτικού*, Ιανουάριος 2014

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψή του.

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο στοχεύει να φέρει τους μαθητές σε επαφή με την τέχνη, να τους επιτρέψει να εκφραστούν μέσα από αυτή, να κατανοήσουν τις διαφορετικές ερμηνείες των έργων τέχνης, να τους εξοικειώσει με τις πραγματικές και εικονικές περιηγήσεις σε μουσεία και να τους φέρει σε επαφή με τα έργα μεγάλων ζωγράφων σε πραγματικές καταστάσεις μουσείου.



Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Η τέχνη σε όλες της τις μορφές και εκφάνσεις αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο της ανθρώπινης φύσης και έκφρασης. Περιλαμβάνει πολλές και διαφορετικές μορφές και τεχνικές και αναφέρεται σε ποικίλα προϊόντα της σύγχρονης οπτικής παραγωγής και επικοινωνίας που λόγω της ανάπτυξης της τεχνολογίας κατακλύζουν και διαμορφώνουν την καθημερινότητά μας και συνθέτουν το σημερινό οπτικά προσδιορισμένο πολιτισμό μας (visual culture)· Freedman 2003).

Η συνεισφορά της στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι πολυεπίπεδη, καθώς βοηθά τους μαθητές να αποκτούν νέες γνώσεις, να αξιοποιούν και να διευρύνουν τη φαντασία, την εφευρετικότητα και τη δημιουργικότητά τους και τους μαθαίνει να αντιλαμβάνονται αυτό που υπάρχει γύρω τους αλλά περισσότερο αυτό που μπορεί να προκύψει (Eisner 2002). Μέσω της τέχνης συνδυάζουν εμπειρίες, γνώσεις, μέσα και εργαλεία για να πραγματώσουν αυτό που έχουν φανταστεί. Η τέχνη είναι διεθνής γλώσσα, επιτρέπει την επικοινωνία ιδεών, νοημάτων και συναισθημάτων με τρόπους που δεν μπορεί να μιμηθεί κανένα άλλο σύστημα συμβόλων. Για παράδειγμα, το να ακούμε τη λέξη *μπλε* διαφέρει ουσιαστικά από το να βλέπουμε ένα βαθύ κορεσμένο μπλε (Kress & Leeuwen 1996). Επομένως, οι εμπειρίες που προσφέρει η τέχνη είναι αναντικατάστατες.

Το παιδικό σχέδιο είναι ένα πανίσχυρο μέσο διαπραγμάτευσης, αποτύπωσης και έκφρασης των συναισθημάτων, των ενδιαφερόντων, των σκέψεων και των προσδοκιών των δημιουργών τους, ένα παράθυρο στον εσωτερικό τους κόσμο (Anning & Ring 2004). Για τον λόγο αυτό, πρέπει να αξιοποιείται στην εκπαίδευση με στόχο να κατανοηθεί η ψυχοσύνθεση των μαθητών και να επιτραπεί στον καθένα από αυτούς να φέρει στο προσκήνιο κάτι από τον εαυτό του.



Για όλους τους παραπάνω λόγους, το παρόν σενάριο εστιάζει σε θέματα τέχνης και τα προσεγγίζει με τρόπο συμβατό και προσιτό στην ηλικιακή ομάδα στην οποία απευθύνεται, προσπαθώντας να κάνει τους μικρούς μαθητές μέτοχους των εικαστικών τεχνών αλλά ταυτόχρονα να αναπτύξει τη γλωσσική τους επικοινωνία, να τους φέρει σε επαφή με πολυτροπικό υλικό και να τους ασκήσει σε νέους γραμματισμούς.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Γνώσεις για τον κόσμο, αξίες, πεποιθήσεις, πρότυπα, στάσεις ζωής

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να έρθουν σε επαφή με την τέχνη·
- να γνωρίσουν έργα μεγάλων ζωγράφων·
- να περιηγηθούν εικονικά σε μεγάλα μουσεία του κόσμου·
- να αναπτύξουν τη φαντασία και δημιουργικότητά τους·
- να αποκτήσουν κοινές εμπειρίες μέσα από την ανακαλυπτική μάθηση και βιωματική μάθηση.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να έρθουν σε επαφή με πολυτροπικό υλικό·
- να γνωρίσουν το κειμενικό είδος της «λεζάντας»·
- να αποκτήσουν καινούριο λεξιλόγιο·
- να ασκηθούν στον προφορικό-επιχειρηματολογικό λόγο·
- να ασκηθούν στην περιγραφή·
- να υιοθετήσουν κριτική στάση απέναντι στην παραγωγή των πολυτροπικών κειμένων των άλλων.



Γραμματισμοί

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να εξοικειωθούν με το άνοιγμα και την αποθήκευση αρχείων·
- να γνωρίσουν και να διαχειρίζονται λογισμικά ζωγραφικής·
- να γνωρίσουν τον κειμενογράφο·
- να αναπτύξουν δεξιότητες παρουσίασης της δουλειάς τους.

Διδακτικές πρακτικές

- Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία
- Εργασία σε ολομέλεια
- Ανακαλυπτική – Συνεργατική Μάθηση
- Βιωματική Μάθηση

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία του σεναρίου αποτέλεσε η εικόνα και το κείμενο του βιβλίου του μαθητή (τεύχος β΄, σ. 14) που αναφέρεται στο περιεχόμενο και την ερμηνεία ενός πίνακα ζωγραφικής. Η διαφορετική ερμηνεία που δίνεται στον πίνακα ζωγραφικής του μαθήματος αποτέλεσε αφορμή να προσεγγιστεί η τέχνη μέσα από παιγνιώδεις δραστηριότητες.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο είναι συμβατό με το πνεύμα του [Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας](#), καθώς οι στόχοι του συμπεριλαμβάνονται σε αυτό. Για να εξυπηρετηθούν οι στόχοι του σεναρίου έχει δημιουργηθεί συγκεκριμένο επιπλέον πολυτροπικό υλικό.



Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι νέες τεχνολογίες αποτελούν ένα δυναμικό εργαλείο για την απόκτηση γνώσεων για τον κόσμο και τη διαμόρφωση στάσεων και ιδεολογιών. Παράλληλα αυξάνουν την ενεργητική εμπλοκή των μαθητών και προσφέρουν διέξοδο προς δράσεις που έχουν μαθησιακά αποτελέσματα (Χατζησαββίδης & Αλεξίου 2012). Στο πλαίσιο αυτό, οι ΤΠΕ αξιοποιήθηκαν με τη χρήση: α) λογισμικού παρουσίασης· β) το λογισμικό ζωγραφικής RNA· γ) της εικονικής περιήγησης σε διάφορα μουσεία του κόσμου. Μέσα από την παραπάνω ενασχόληση οι μαθητές ήλθαν σε επαφή με την τέχνη και τις διαφορετικές πτυχές της, κατακτήσαν νέους γραμματισμούς και δημιούργησαν το δικό τους πολυτροπικό υλικό.

Κείμενα

Χρησιμοποιήθηκαν:

α) το κείμενο του σχολικού εγχειριδίου του βιβλίου του μαθητή [εδώ](#)

β) οι εργασίες του αντίστοιχου κεφαλαίου από το Τ.Ε. [εδώ](#)

γ) συνοδευτικό υλικό με παρουσιάσεις

Εκπαιδευτικά λογισμικά – εφαρμογές

Λογισμικό ζωγραφικής RNA

Πρόγραμμα Παρουσίασης

Ιστοσελίδες

[Μουσείο της Ακρόπολης](#)

[Capella Sistina](#)

[Μουσείο του Λούβρου](#)

[Εθνική Πινακοθήκη του Λονδίνου](#)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η διδακτική ώρα

Ολομέλεια



Η εκπαιδευτικός κάλεσε τους μαθητές να παρατηρήσουν την εικόνα του βιβλίου του μαθητή (τεύχος β', σ. 14) και να περιγράψουν τι βλέπουν στον πίνακα ζωγραφικής που υπάρχει εκεί. Δεδομένου ότι ο πίνακας ήταν πίνακας αφηρημένης τέχνης, οι μαθητές έδωσαν διαφορετικές ερμηνείες γι' αυτόν, όπως, π.χ., ότι παρουσιάζεται η άβυσσος, μια χρωματιστή θάλασσα, η θάλασσα με το ουράνιο τόξο, αστερίες, ψάρια και τραμπολίνο κ.ά. Στη συνέχεια, η εκπαιδευτικός διάβασε το κείμενο, το σχολίασε με τους μαθητές και πρόβαλλε στην ολομέλεια μια παρουσίαση (βλ. συνοδευτικό υλικό, Πίνακες 1) με πίνακες ζωγραφικής — επεκτείνοντας τη δεύτερη εργασία του βιβλίου του μαθητή (σ. 15). Το περιεχόμενο της παρουσίασης αποτελούσαν πίνακες που επιδέχονταν διαφορετικές ερμηνείες. Η εκπαιδευτικός ζήτησε από κάποιους μαθητές να περιγράψουν τι βλέπουν στον ίδιο πίνακα με στόχο οι μαθητές να επιβεβαιώσουν την άποψη που υπάρχει στο κείμενο ότι στον ίδιο πίνακα βλέπει ο καθένας διαφορετικά πράγματα.



Πράγματι οι μαθητές περιέγραψαν τελείως διαφορετικά τους πίνακες που έβλεπαν. Ενδεικτικά στον πρώτο πίνακα του Μιρό οι μαθητές είδαν ένα χέρι κι ένα πουλί, τα κύματα και τον αφρό της θάλασσας, το φεγγάρι και τη σκιά του. Ένας μαθητής μάλιστα γνώριζε τι είναι η «αφηρημένη τέχνη» και μας την περιέγραψε. Στο σημείο αυτό έγινε συζήτηση σχετικά με το γιατί ο καθένας μπορεί να βλέπει διαφορετικά πράγματα και γιατί μπορεί να συμβαίνει αυτό, ώστε οι μαθητές να κατανοήσουν –στον βαθμό που αυτό είναι εφικτό– τη διαφορετική προσέγγιση στην τέχνη. Οι μαθητές παρατήρησαν ότι στην αφηρημένη τέχνη βλέπουμε περίεργα



πράγματα και ότι βλέπουμε πράγματα που φανταζόμαστε και πράγματα που αισθανόμαστε.

2η, 3η, 4η διδακτική ώρα

Ομάδες

Ακολούθως, οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες των 2-3 ατόμων, πήγαν στην αίθουσα πληροφορικής και επεξεργάστηκαν στους Η/Υ την προηγούμενη παρουσίαση (η εκπαιδευτικός έχει φροντίσει να έχουν την παρουσίαση οι Η/Υ όλων των ομάδων). Αφού τα μέλη της ομάδας συζήτησαν για το περιεχόμενο των πινάκων, κλήθηκαν να βρουν έναν τίτλο για κάθε πίνακα που έβλεπαν και να τον πληκτρολογήσουν στο πλαίσιο που υπήρχε στην κάθε διαφάνεια. Η διαδικασία της πληκτρολόγησης ήταν ιδιαίτερη ευχάριστη για τους μαθητές. Ο ρυθμός πληκτρολόγησης, βέβαια, ήταν αργός, καθώς οι μαθητές συχνά «έψαχναν» τα γράμματα. Για τον λόγο αυτό και για να μην απογοητευτούν οι μαθητές, η παρουσίαση χωρίστηκε σε δύο μέρη και διανεμήθηκαν διαφορετικά σε κάθε ομάδα μέρη προς τιτλοφόρηση. Κατά την ώρα που οι μαθητές πληκτρολογούσαν τους τίτλους, η εκπαιδευτικός βοηθούσε τις ομάδες να τους πληκτρολογήσουν ορθογραφημένα, καθώς οι μαθητές στη φάση δεν ήταν σε θέση να γνωρίζουν τους γραμματικούς κανόνες. Στόχος μας ήταν να δώσουν οι μαθητές τίτλους που να αποδίδουν το θέμα του πίνακα και όχι να ασκηθούν στην ορθογραφία των λέξεων. Όλες οι ομάδες κατάφεραν και ολοκλήρωσαν τις εργασίες τους (βλ. συνοδευτικό υλικό πίνακες 1, ενδεικτικά εργασίες 1ης, 2ης, 3ης, 4ης ομάδας).



Οι τίτλοι που δόθηκαν πραγματικά ήταν ευρηματικοί και σχετίζονταν με τις προσλαμβάνουσες των μαθητών. Η συζήτηση που γινόταν ανάμεσα στις ομάδες αποδείκνυε πως η τέχνη είναι ένα θέμα που μπορεί να αποκαλύψει πολλά, τόσο για τον συναισθηματικό κόσμο των παιδιών όσο και για τις εμπειρίες τους. Στη συνέχεια επέστρεψαν στην αίθουσα διδασκαλίας και παρουσίασαν στην ολομέλεια της τάξης τους τίτλους που είχαν δώσει σε κάθε πίνακα, εξήγησαν τους λόγους για τους οποίους έδωσαν τον συγκεκριμένο τίτλο και έγινε συζήτηση στην ολομέλεια σχετικά με το περιεχόμενο των πινάκων.



Στο συγκεκριμένο σημείο έγινε τροποποίηση του σεναρίου και οι μαθητές επιπλέον κλήθηκαν να ζωγραφίσουν ένα όνειρό τους –τέχνη με άλλη μορφή– και να το περιγράψουν γραπτά με 1-2 προτάσεις. Όταν τελείωσαν, παρουσίασαν προφορικά



στην ολομέλεια το όνειρό τους. Στόχος της δραστηριότητας ήταν να ασκηθούν στον γραπτό και προφορικό λόγο.



5η & 6η διδακτική ώρα

Ομάδες

Οι μαθητές διατήρησαν τις προηγούμενες ομάδες, πήγαν στην αίθουσα Πληροφορικής και επέλεξαν έναν πίνακα από μια σειρά πινάκων που η εκπαιδευτικός έχει ήδη φροντίσει να υπάρχει στους Η/Υ των ομάδων (βλ. συνοδευτικό υλικό, Πίνακες 2). Στη συνέχεια κλήθηκαν στο λογισμικό ζωγραφικής RNA να δημιουργήσουν μια ζωγραφιά σχετικά με το τι πιστεύουν ότι είχε προηγηθεί της ζωγραφιάς του πίνακα και τι πιστεύουν ότι έπεται αυτής. Οι μαθητές δεν δυσκολεύτηκαν καθόλου στη χρήση του λογισμικού γιατί είχαν ξαναεργαστεί με αυτό και ζητούσαν βοήθεια μόνο κατά τη αναζήτηση των έτοιμων εικόνων του λογισμικού και κατά την αποθήκευσή τους. Οι δημιουργίες των μαθητών ήταν απλοϊκές και φυσικά δεν μπορούσαν να συγκριθούν με αυτές των ζωγράφων. Άλλωστε, δεν ήταν αυτός ο στόχος. Στόχος μας ήταν αυτοί να αυτενεργήσουν, να αφήσουν ελεύθερη τη φαντασία τους, να δημιουργήσουν τις δικές τους συνθέσεις και να ασκηθούν σε νέους γραμματισμούς.



Οι τελικές συνθέσεις αποθηκεύτηκαν σε φάκελο με το όνομα της ομάδας στον Η/Υ της και στη συνέχεια με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού δημιουργήθηκε με αυτές μια παρουσίαση που περιείχε με σειρά τις εκδοχές του πίνακα πριν από το γεγονός που εικονίζεται και πριν από τις εκδοχές του πίνακα μετά από αυτό (βλ. συνοδευτικό υλικό «Ενδεικτικές παρουσιάσεις 1, 2, 3»). Στη συνέχεια οι ομάδες κλήθηκαν να παρουσιάσουν στην ολομέλεια τις τελικές τους παρουσιάσεις. Στο σημείο αυτό, οι μαθητές συσχέτιζαν τις δημιουργίες τους με τους πίνακες και, πράγματι, σε ζωγραφιές που πιθανόν να φαινόταν σε πρώτη προσέγγιση ότι δεν σχετίζονταν πολύ με τον πίνακα του οποίου αποτελούσαν την προηγούμενη ή επόμενη φάση, η ανάλυση που έκαναν οι μαθητές «έδενε» τόσο ωραία και επιβεβαίωναν για άλλη μια φορά την αγνότητα με την οποία ένα μικρό παιδί μπορεί να προσεγγίσει την τέχνη. Ενδεικτικά στην παρουσίαση 3 οι μαθητές συνδύαζαν τα σκούρα χρώματα που χρησιμοποιεί ο ζωγράφος και τα μεγάλα κύματα με την ψυχική κατάσταση των προσώπων και στην εκδοχή που έδωσαν στην τελευταία φάση ανακοίνωσαν ότι η ζωγραφιά τους έχει αυτή τη μορφή γιατί «τώρα η θάλασσα είναι ήρεμη και η μητέρα και το παιδί είναι επίσης ήρεμοι» και γι' αυτό έβαλαν και τον ήλιο.

7η διδακτική ώρα

Ολομέλεια – Ομάδες



Η εκπαιδευτικός προκειμένου να φέρει τους μαθητές σε επαφή με μεγάλα μουσεία του κόσμου και της Ελλάδας πρότεινε στους μαθητές να επισκεφτούν εικονικά κάποια μουσεία και να απολαύσουν κάποια γνωστά έργα τέχνης. Για τον σκοπό αυτό επισκέφθηκαν αρχικά –σε ολομέλεια– με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού το [Μουσείο της Ακρόπολης](#) και πιο συγκεκριμένα τον τρίτο όροφο όπου περιηγήθηκαν στη ζωοφόρο του Παρθενώνα. Στο σημείο αυτό οι μαθητές κλήθηκαν ατομικά να πειραματιστούν με το ποντίκι, να επιλέξουν την οπτική γωνία που ήθελαν και να περιηγηθούν στην αίθουσα ώστε να έχουν προσωπική άποψη για το πώς γίνεται μια εικονική περιήγηση. Παράλληλα η υπόλοιπη τάξη παρακολουθούσε την περιήγηση στην οθόνη και σχολίαζε τα εκθέματα. Ήταν μια δεξιότητα που δεν τους δυσκόλεψε καθόλου και χειρίστηκαν άνετα τη συσκευή.



Στη συνέχεια οι μαθητές χωρίστηκαν στις προηγούμενες ομάδες και τους δόθηκε χρόνος να περιηγηθούν στην [Capella Sistina](#) στο Βατικανό, στο [Μουσείο του Λούβρου](#), όπου απόλαυσαν γνωστούς πίνακες με τη συνοδεία μουσικής, τους πλησίασαν εικονικά και παρατήρησαν τις λεπτομέρειες [την Εθνική Πινακοθήκη του Λονδίνου](#) όπου επισκέφτηκαν τη συλλογή του 17ου αιώνα. Στόχος μας ήταν οι μαθητές να γνωρίσουν τη δυνατότητα εικονικής επίσκεψης σε κάποιο μουσείο, να παρατηρήσουν και να περιγράψουν κάποια μεγάλα έργα τέχνης χωρίς να χρειαστεί να μεταβούν στον χώρο.



8η & 9η διδακτική ώρα

Μετά την παραπάνω ενασχόληση των μαθητών με την τέχνη, η εκπαιδευτικός έκρινε ότι η επίσκεψη σε κάποια πινακοθήκη θα ενίσχυε τις γνώσεις των μαθητών για τον κόσμο. Για τον λόγο αυτό προγραμματίισε επίσκεψη στη Γκαλερί Κουβουτσάκη, κατά την οποία οι μαθητές πήραν μέρος σε εικαστικό πρόγραμμα. Στο πρόγραμμα αυτό, έμαθαν να ξεχωρίζουν τη νεκρή φύση, την προσωπογραφία, την αγιογραφία, τη θαλασσογραφία και το τοπίο. Στη συνέχεια ασχολήθηκαν με τα υλικά ζωγραφικής και γλυπτικής, τη σκιά και το φως στη ζωγραφική και ήλθαν σε επαφή με ποικίλα κινήματα ζωγραφικής. Στο τέλος δημιούργησαν το δικό τους ομαδικό έργο τέχνης, το οποίο πήραν μαζί τους και ανάρτησαν στην «πινακοθήκη» της τάξης. Η επίσκεψη αυτή αποκάλυψε πραγματικά τον βαθμό κατανόησης όλων όσων είχαν πραγματοποιηθεί κατά τη διεξαγωγή της εφαρμογής και αποτέλεσε τον καλύτερο επίλογο. Η επαφή με πραγματικούς πίνακες ζωγραφικής ενθουσίασε τους μαθητές και ανέδειξε για άλλη μια φορά την αξία της βιωματικής μάθησης.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Φύλλα δραστηριοτήτων δεν παρατίθενται, καθώς οι μαθητές δεν είχαν σε αυτή τη φάση κατακτήσει πλήρως τον μηχανισμό ανάγνωσης ολοκληρωμένων κειμένων. Επειδή οι μαθητές είχαν μικρή εξοικείωση με το μέσο, τους δίνονταν προφορικά οι οδηγίες.

Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Οι μαθητές μπορούν με τη βοήθεια κάποιου λογισμικού ζωγραφικής να δημιουργήσουν τον δικό τους πίνακα ζωγραφικής και να τον τιτλοφορήσουν. Για να εξυπηρετηθούν οι γλωσσικοί στόχοι της ενότητας, ο εκπαιδευτικός μπορεί να αντλήσει υλικό από το λογισμικό του Π.Ι για την Α΄ Δημοτικού.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Η εφαρμογή βασίστηκε στη «λογική του ρόμβου» (Κουτσογιάννης 2012) και εστίασε στην ανάπτυξη γνώσεων για τον κόσμο (αφηρημένη τέχνη, πίνακες γνωστών ζωγράφων, Πινακοθήκη Κουβουτσάκη), γνώσεων για τη γλώσσα (ανάπτυξη προφορικού λόγου, νέο λεξιλόγιο, άσκηση στο γραπτό λόγο, επίθετα, περιγραφή) και



γραμματισμών (πολυτροπικά κείμενα, χρήση εκπαιδευτικού λογισμικού, άσκηση στη χρήση ψηφιακών συσκευών), υιοθετώντας διδακτικές πρακτικές (ομαδική εργασία, συνεργασία, αναζήτηση, βιωματική μάθηση) που χρησιμοποιούν την προηγούμενη γνώση των μαθητών, την επεκτείνουν και προάγουν τη δημιουργικότητα τους με απώτερο στόχο την ανάπτυξη διαφορετικών μαθητικών ταυτοτήτων από αυτές που η παραδοσιακή διδασκαλία αναπαράγει.

Το σενάριο ήταν εφαρμόσιμο από μαθητές της ηλικίας των 6-7 ετών στους οποίους απευθυνόταν. Για τον σκοπό αυτό, άλλωστε, επιλέχθηκαν δραστηριότητες και λογισμικά ελκυστικά στους μαθητές, τα οποία αναπτύσσουν διαφορετικές δεξιότητες και πρακτικές γραμματισμού. Προσδοκούσε να τους εμπλέξει δημιουργικά, να τους επιτρέψει να γνωρίσουν την τέχνη και να δώσουν τη δική τους οπτική σε αυτή. Η προσδοκία αυτή επιτεύχθηκε σε ικανοποιητικό βαθμό. Η παρακολούθηση και η επίλυση προβλημάτων στο πεδίο της χρήσης των ΤΠΕ ήταν φθίνουσα και οι μαθητές βελτίωσαν τις δεξιότητες τους –εντυπωσιακή ήταν η ευχέρεια χρήσης του λογισμικού RNA– αλλά κυρίως απέκτησαν θετική στάση απέναντι στους Η/Υ.

Η επίσκεψη στην πινακοθήκη «έκλεισε» με τον καλύτερο τρόπο την όλη ενασχόληση των μαθητών με τη θεματική τέχνη.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Anning, A. & K. Ring. 2004. *Making sense of children's drawings*. Maidenshead, Berkshire & NY: Open University Press.

Eisner, E. 2002. *The arts and the creation of mind*. New Haven & Λονδίνο: Yale University Press.

Freedman, K. 2003. *Teaching visual culture: curriculum, aesthetics and the social life of art*. Νέα Υόρκη & Λονδίνο: Teachers College Press.



Kress, G. & T. V. Leeuwen. 1996. *Reading images, the grammar of visual design*. Λονδίνο: Routledge.

Χατζησαβίδης, Σ. & Μ. Αλεξίου. 2012. *Μεθοδολογία και διαδικασίες ανάπτυξης εκπαιδευτικών σεναρίων στα Γλωσσικά μαθήματα Μελέτη για τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την εφαρμογή σεναρίων και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για τη διδασκαλία της γλώσσας και λογοτεχνίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: στο πλαίσιο του τυπικού γραμματισμού, για διαθεματικές διδακτικές πρακτικές, για ημιτυπικές και άτυπες σχολικές πρακτικές, με διαδραστικούς πίνακες και φορητούς υπολογιστές*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Συνοδευτικό υλικό με τιτλοφόρηση πινάκων (Πίνακες 1η, 2η, 3η, 4η ομάδα)

Παρουσιάσεις 1, 2, 3

Εποπτικό υλικό Πίνακες 1, 2